

# MANAGEMENTUL ACTIVITĂȚII DIDACTICE PRIN METODA WEBQUEST ÎN FIRMA DE EXERCITIU

Prof. Elena Giuraniuc

Colegiul „Andronic Motrescu”, Rădăuți

*Tehnica WebQuest este o nouă metodă didactică, activ participativ fiind bazată pe principii constructiviste. Dodge definește WebQuest o activitate care este centrată pe investigație, unde elevii folosesc informațiile prelucrate de pe internet. Elevii cu ajutorul acestei metode de lucru, sunt puși în situația de a căuta singuri informațiile necesare pentru a rezolva sarcinile cerute.*

Tehnica a fost dezvoltată și pusă în practică în anul 1995 în Statele Unite ale Americii de către profesorii Bernie Dodge și Tom March, de la Universitatea de Stat din San Diego. Profesorul Dodge definește WebQuest drept: activitate centrată pe investigație prin care elevii folosesc informațiile preluate de pe Internet.

Există două tipuri de WebQuest: de scurtă și lungă durată. Tehnica WebQuest de scurtă durată are ca scop dobândirea de noi cunoștințe și transpunerea în sistemul de cunoștințe existent. După finalizarea acestui tip de proiect, elevul a adunat o cantitate semnificativă de informații noi într-o perioadă scurtă. Tehnica de scurtă durată poate fi folosit în una-trei lecții.

Tehnica WebQuest de lungă durată poate fi folosită la o anumită clasă în timp de o săptămână până la o lună. Acest tip are drept obiective pe termen lung dezvoltarea, structurarea cunoștințelor. După ce elevul a participat la un WebQuest de lungă durată, a procesat și analizat toate informațiile care le-a accesat cu ajutorul internetului, transformându-le într-o anumită măsură. După finalizarea sarcinii de lucru, elevii demonstrează cunoșterea materialului studiat prin crearea unui produs, ca alții să răspundă on-line sau off-line.

Profesorul trebuie să organizeze foarte bine sarcinile, pașii care trebuie făcuți și cel mai important, să aleagă și să recomande elevilor unele site-uri de unde pot lua cele mai bune informații. Cu cât site-urile sunt mai numeroase, elevul are posibilitatea să aleagă cele mai bune informații pentru a realiza cel mai interesant proiect.

WebQuests sunt activități care se realizează în grup, putând fi concepute unidisciplinar sau interdisciplinare. Aceasta trebuie să includă următoarele secțiuni:

- **Introducerea**—oferă elevului unele informații, îl orientează și îi trezește interesul;
- **Sarcina**—care descrie activitățile care vor conduce la proiectul final;
- **Procesul**—care explică pașii din cadrul strategiilor pe care elevul trebuie să le urmeze elevul pentru a-și îndeplini sarcina;
- **Resursele**—site-uri, cărți, baze de date pe care pot să le acceseze elevii pentru a-și atinge scopul;
- **Evaluarea**—măsoară rezultatele activității lor;
- **Concluzia**—o sinteză a activităților, care îi stimulează pe elevi să reflecteze asupra beneficiilor și a rezultatelor pe care le-au obținut în urma acestui curs.

Elevii printre abilitățile de gândire care sunt necesare pentru un WebQuest, mai sunt incluse: clasificarea, inducția, deducția, compararea, analiza, argumentarea unor idei.

## Proiect WebQuest – Vizităm Bucovina online

### Etapa I - Introducerea

Bine ați venit în Bucovina online! Este timpul să facem cunoștință cu cele mai frumoase obiective turistice din zone, unice în România.

### Etapa II – Sarcina de lucru

Metoda se aplică în cadrul orei de firmă de exercițiu: FE BUCOVINA TOUR SRL.

Elevii sunt împărțiți în 4 grupe și se stabilește un lider unde ei trebuie să își folosească cunoștințele de la unele module de specialitate pentru a descoperi această frumoasă zonă. Fiecare lider va ține evidența cercetărilor pe o fișă. Este necesar să aveți schițate noțiunile specifice sarcinilor voastre de lucru și cel puțin un exemplu.

- ❖ **Echipa 1** va căuta noțiuni legate de potențialul turistic natural.
- ❖ **Echipa 2** va cerceta noțiuni legate de edificiile religioase.
- ❖ **Echipa 3** va căuta noțiuni legate de obiectivele culturale.
- ❖ **Echipa 4** va căuta noțiuni legate de portul popular din Bucovina.

La sfârșit, toate cele patru echipe, își vor folosi cunoștințele și vor lucra împreună pentru împărtăși cunoștințele.

### Etapa III – Resurse informaționale

**Echipa 1:** Misiunea voastră este să căutați informații legate de potențialul turistic natural. Prima dată trebuie să vă accesați platforma educațională <https://classroom.google.com> unde aveți un cursul Vizităm Bucovina Online.

**Echipa2:** Sarcina voastră este să căutați informații legate de potențialul antropic și anume despre edificiile religioase. Prima dată trebuie să accesați link-ul <https://www.observatorulph.ro/lifestyle/81977-cele-mai-frumoase-locuri-de-vizitat-in-bucovina>, unde o să descoperiți care sunt edificiile religioase din zonă, urmând să accesați link-ul <https://www.youtube.com/watch?v=UjKQkR5z9-Q> unde aveți o prezentare a unei mănăstiri din Bucovina (Oare care este?).

**Echipa3:** Sarcina voastră este să căutați cele mai frumoase obiective culturale din zona noastră, Bucovina; mai întâi trebuie să accesați link-ul <https://blog.travelminit.ro/5-sate-pe-care-trebuie-sa-le-vizitezi-in-bucovina/?fbclid=IwAR0f2mz90RR-CB8Ok3-rtmxy20Nu9pLc6vSYg7ATSvvBt8IWRPLaslNi2Tk> pentru a observa dacă localitățile pe traseul studiat se regăsesc. Următoarea sarcina este să accesați website-ul acesta : <http://muzeuletnografic.culturaradauti.ro/> unde veți face un tur virtual al Muzeul Samuil și Eugenia Ioneț din Rădăuți și o să enumerați câteva obiecte care se regăsesc în muzeu, un membru al echipei poate să deseneze un obiect pe o coală A4.

**Echipa 4:** Voi sunteți responsabili cu portul popular, descoperirea unor tradiții din Bucovina. Pentru început aduceți-vă aminte tot ce știți despre portul popular din zona voastră, urmând să căutați mai multe informații aici:

<http://centrulculturalbucovina.ro/portul-popular-romanesc-in-bucovina/> și aici:

<http://folclor-bucovina.dragosvoda.ro/portul-popular-costumul-femeiesc.php>

Puteți viziona câteva prezentări de pe site-ul [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

Accesați

link-urile: <http://folclor-bucovina.dragosvoda.ro/portul-popular-costumul-femeiesc.php>.

### Etapa IV – Procesul

Clasa este grupată în patru echipe de câte 6 elevi, fiecare având acces la internet pentru a lucra platforma de [classroom.google.com](https://classroom.google.com). Elevii lucrează împreună pentru a rezolva activitatea atribuită, folosind diferite mijloace moderne pentru a comunica. La finalul

activității încarcă răspunsurile finale pe platforma classroom, urmând să realizăm un video zoom cu liderii echipelor, care la rândul lor să transmită noile informații echipei care o reprezintă .

### **Bibliografie:**

1. Coteș, P., Nedelcu, E., (1976) *Principii, metode și tehnici moderne de lucru în geografie*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
2. Cucos, C-tin., (2006) *Pedagogie*, Editura Polirom, București;
3. Ilinca, Nicolae (2006) *Elemente de didactică aplicată a geografiei*, Editura CD Press, București;
4. Ionescu, R., (1995) *Didactica Modernă* , Editura Dacia, Cluj-Napoca.